

# Valget er ditt – lærerveiledning

## Praktisk info

- Valget er ditt kan spilles av mellom seks og 32 elever
- Spillet tar ca. 90 minutter
- For PC fungerer alle nettlesere unntatt Internett Explorer
- For MacOS anbefaler vi Chrome. Det er ikke anbefalt å ikke bruke iPad som lærer-enhet

## Før oppstart

- Del elevene inn i grupper på forhånd fra a-e
- For klasser over 15 elever anbefaler vi fem grupper
- Sett pultene slik at gruppene kan sitte samlet
- Hver gruppe trenger en PC eller nettbrett med nettilgang
- Lærer styrer spillet fra sin PC som også kobles opp på storskjerm
- Sjekk at lyd fungerer
- Husk å ha batteri eller lader for 90 minutter

## Gjennomføring av spillet

Lærer og elever bruker samme lenke: <https://valgeterditt.stortinget.no/ved>

Dere kommer da til dette skjermbildet. Lærer velger «Jeg er lærer».



Da åpnes meny for å opprette et spill. Her skriver du inn skolenavn, klassetrinn, antall elever og ønsket målform. Trykk så «**Opprett spill**».

STORTINGET | VALGET ER DITT

### Opprett et nytt spill

Fyll ut feltene og klikk på «Opprett spill»

Skolenavn:

Trinn:

Antall elever:

Målform:

Da åpnes innstilliger for din spillesesjon.

STORTINGET | VALGET ER DITT

### Innstillinger

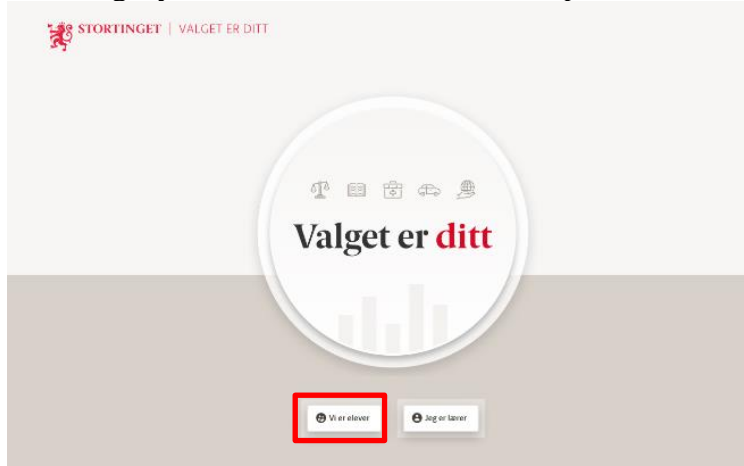
Skolesett:  Trinn:  Målform:  Valdsesjon:

Klikk på 'Lagre endringer' eller 'Nullstill endringer' for å beholde

Gruppe	Partiavn	Antall elever	Sted	Status
a	<input type="text" value="Arbeidsgruppe"/>	<input type="text" value="2"/>	x R 5	●
b	<input type="text" value="Helsegruppe"/>	<input type="text" value="2"/>	a g A	●
c	<input type="text" value="Comeniusgruppe"/>	<input type="text" value="2"/>	J E Z	●
d	<input type="text" value="Diverse gruppe"/>	<input type="text" value="2"/>	W x y	●
e	<input type="text" value="Tolkingruppe"/>	<input type="text" value="2"/>	G D g	●

Spillet oppretter tre, fire eller fem grupper avhengig av hvor mange elever som deltar. Du kan her gi partiene et navn og justere antallet elever. Du kan også endre antall partier dersom du ønsker. Husk å lagre endringene.

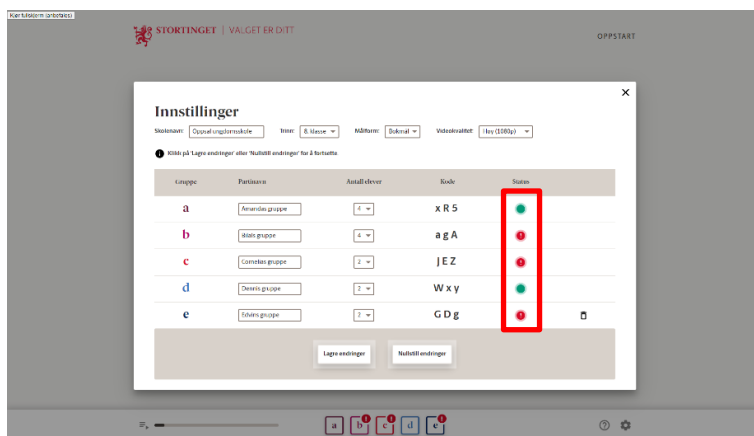
Samtidig trykker elevene «**Vi er elever**» på startsidene.



Da sendes elevene hit:

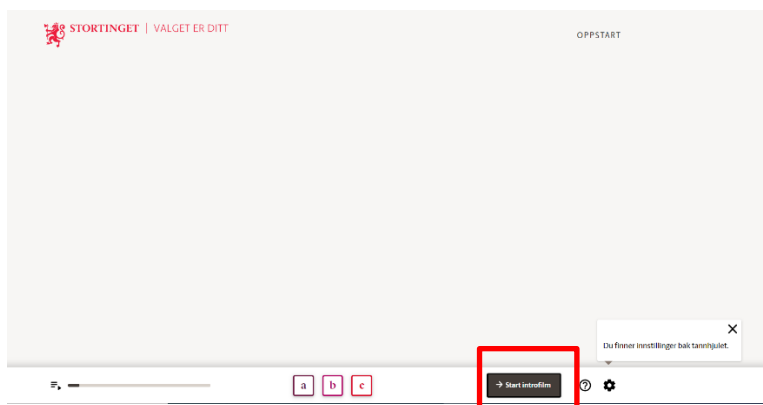


Elevgruppene logger seg på ved å taste inn sin kode som står på storskjermen (lærerskjerm). Etter hvert som gruppene logger seg på blir lysene grønne.



Når alle partiene er logget på kan du lukke innstillingene.

Du kan da starte introfilmen for å sette i gang.



Spillet kjører stort sett automatisk. Instruksjoner kommer på skjerm underveis. Lærer kan gjerne lese oppgavene på storskjermen høyt for elevene.

I **menylinjen** i bunnen finner du nyttige funksjoner.

Innstillingene er tilgjengelig i tannhjulet. Her kan du justere antallet elever underveis og hente opp innloggingskoder dersom en av gruppene mister internettforbindelse.



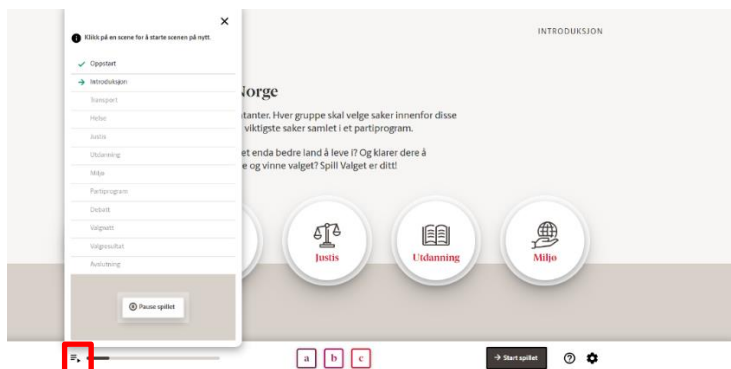
I spørsmåltegnen finner du informasjon om hva du skal gjøre på det aktuelle steget.



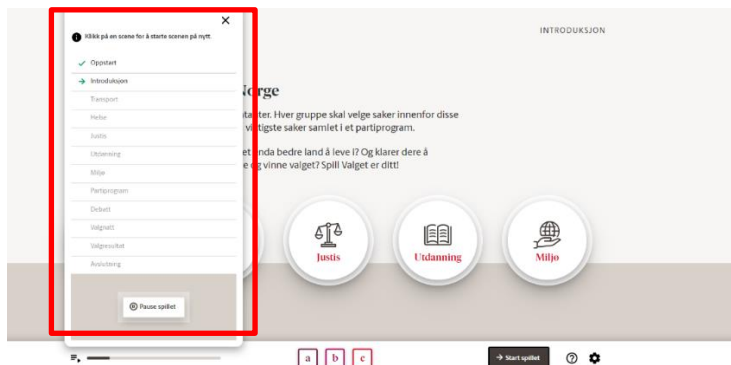
Gruppeikonene viser status for de ulike partiene. Her har parti **a** og **e** gjort ferdig pågående oppgaven, mens **c** og **d** fortsatt jobber med oppgaven. Parti **b** har mistet forbindelse. Dersom de må logge inn på nytt finnes koden i tannhjulet.



Du kan også pause spillet hvis det er nødvendig. Trykk på menyen til venstre i oppgavelinjen for å vise pauseknappen.



Her kan du også hoppe tilbake en scene eller starte en scene på nytt, dersom noe uforutsett inntreffer. Det er ikke mulig å hoppe frem i spillet.



Spillet går automatisk frem til alle gruppene har utformet sine partiprogram.

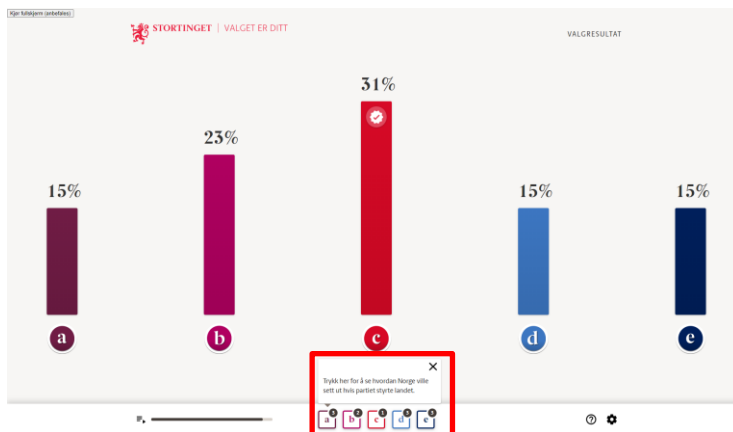
Deretter organiserer lærer **debatt og valg**. Hver gruppe forbereder et innlegg på ett minutt og spørsmål til de andre partiene. Instruksjoner kommer på storskjerm underveis.

Vi anbefaler at debatten gjennomføres som en paneldebatt med én talsperson for hver gruppe. Talspersonene kan ta med sin PC som hjelpemiddel. Lærer er ordstyrer og leder debatten. Oppsettet i klasserommet kan se slik ut:



Etter debatten anbefaler vi at PC'ene blir stående oppe ved storskjermen. Disse blir da stemmelokale for hver av gruppene. En og en elev kommer opp og avgir stemme på sin parti-PC. Valget er hemmelig og individuelt.

Når alle elevene har avgitt stemme kan du vise valgresultatet. Ved å trykke på partiikonene i menylinjen vises fiktive avisoverskrifter for hvordan samfunnet kunne sett ut dersom denne gruppens program ble vedtatt.



Alle gruppene får to positive avisoverskrifter som følge av deres politiske satsinger, og en negativ på et saksfelt de har måttet nedprioritere.

STORTINGET | VALGET ER DITT

VALGRESULTAT

**d**

**Miljø**

1. Stoppere produksjonen av norsk olje og gass
2. Opplysningsvesenets råd om klima og miljø
3. Opplysningsvesenets råd om klima og miljø

**Utdanning**

1. Skolemeldingen og barnehage og skoleforberedelse
2. Skolemeldingen om utdanning og forskning
3. Skolemeldingen om utdanning og forskning

**Heide**

1. La innord flere skolebarn
2. Mer samfunnsansvar i utdanning og forskning
3. Legges inn i utdanning og forskning

**Norske klimagassutslipp stuper etter stopp i oljeproduksjon**

Sofie og Anna jubler for leksefri skole

Veronica Gjø frykter for barnas sikkerhet: nå må det bygges gang- og sykkelstier